

Bab 5

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Judul penelitian "Identifikasi Pencapaian Gaman Dalam Anime Jujutsu Kaisen Karya Gege Akutami" berfokus pada analisis bagaimana konsep gaman direpresentasikan dalam anime Jujutsu Kaisen dan relevansinya dalam media populer modern. Gaman, yang merujuk pada kemampuan bertahan dan menahan diri dalam menghadapi kesulitan, diidentifikasi melalui karakter dan alur cerita anime tersebut. Kesimpulan dari penelitian menunjukkan bahwa Jujutsu Kaisen secara efektif menampilkan pencapaian gaman melalui karakter-karakter yang menghadapi tantangan dan penderitaan dengan keteguhan hati dan ketahanan emosional. Anime ini tidak hanya menghibur tetapi juga memberikan dampak positif dengan memperkenalkan ajaran gaman kepada penonton, menjadikannya relevan dalam konteks budaya populer modern yang sering kali mengedepankan nilai-nilai ketahanan dan keberanian dalam menghadapi kesulitan.

Selain itu, dari analisis di atas dapat disimpulkan bahwa ada beberapa point yang mengandung konsep Gaman seperti contohnya ada Todo Aoi yang menasehati Itadori Yuuji saat sedang terbawa emosi dan menyuruhnya untuk tenang dan berpikir dingin. Dengan kesimpulan ini tujuan penelitian untuk memahami konsep Gaman yang terdapat di Anime Jujutsu Kaisen telah terpenuhi.

5.2 Saran

Berdasarkan penelitian mengenai konsep *gaman* dalam anime **Jujutsu Kaisen** karya **Gege Akutami**, disarankan agar penelitian selanjutnya mengkaji konsep ini dengan pendekatan atau objek yang berbeda untuk memperluas hasil kajian. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi mahasiswa dan pembaca dalam memahami nilai *gaman* melalui media populer.